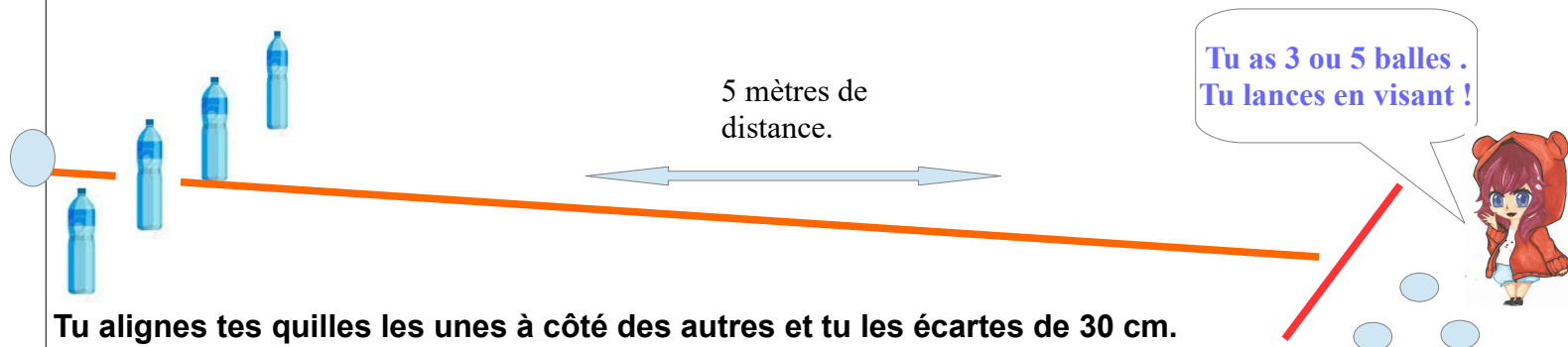


## Jeux d'adresse 2.

Dans ton jardin. [Loin des vitres et de la rue.](#) [Tu reprends la suite de la fiche sur les jeux d'adresse.](#)

Tu installes tes **12 quilles** ( bouteilles d'eau en plastique).

Tu as besoin de boules de pétanque en plastique ou de balles de tennis, si tu n'en as pas fais des boules de vieux chiffons.



Tu alignes tes quilles les unes à côté des autres et tu les écarter de 30 cm.

### CONSIGNES :

Tu as (3) cinq balles tu dois essayer de faire rouler les boules ou les balles sans toucher les quilles. Tu dois passer entre les quilles.

Quand tu as réussi tes 5 lancers sans toucher les quilles tu pars en courant récupérer les balles puis tu cours faire le tour du jardin.

Tu reviens au départ et tu recommences en essayant de **lancer plus vite** les cinq boules , pas toutes au même endroit , quand tu as à nouveau réussi , tu pars en courant faire le tour du jardin en ayant récupéré les boules et tu recommences une **troisième fois**.

Si tu as une montre chronomètre essaie de prendre ton temps . Tu te lances des défis de réaliser ce jeu d'adresse sur trois lancers de plus en plus vite.

[Si tu touches une quille , tu recommences au début , mais le temps tourne....](#)

## Pour compliquer.

1/-Tu allonges la distance de tir d'un mètre de plus , etc..

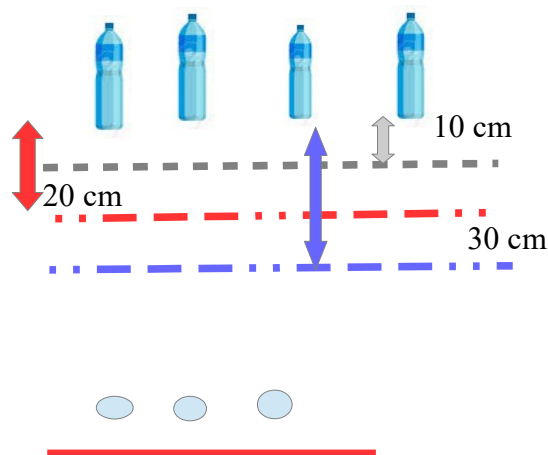
2/ Tu ressers les quilles entre elles, 20cm.

3/ tu changes de main. **Très difficile.**

4/ tu fais le tour du jardin à cloche pied, tu as le droit de changer de pied quand tu es fatigué.

5/ on modifie le jeu. Tu alignes tes quilles et tu mets une marque tous les 10cm devant les quilles.

**La règle du jeu :** je vais le plus près possible de la quille sans la faire tomber. Si j'en fais tomber une je fais le tour du jardin en courant. (si j'en fais tomber deux= deux tours, etc...)



Tu peux lancer des défis à tes copains:ex : j'ai envoyé mes cinq boules dans la zone des 10 centimètres sans toucher une quille.